

Schieber Jass Tipps

SCHIEBER

Das SCHIEBERSPIEL bringt laufend Kombinationsaufgaben. Eine gute Zusammenarbeit mit dem Partner bringt Erfolg. Auch wenn man glaubt, man sei der beste Jasser auf der nördlichen Halbkugel, akzeptiert man in jedem Fall seinen Mitspieler. Er hilft für Punkte für die eigene Partei. Ein guter Jasser muntert seinen Partner immer wieder auf. Und wenn der Mitspieler das Vertrauen spürt, darf ein erfolgsversprechendes Spiel erwartet werden. Der trumfmachende Jasser ist immer der Dirigent des betreffenden Spiels. Sein Partner hat sich ihm spieltechnisch unterzuordnen und ihn nach bestem Wissen zu "informieren" und zu orientieren.

TRUMPFSPIEL

Selbstwahl durch Vorhand mit: Bauer zu viert oder Nell/As zu Fünft oder Bauer, Nell, As oder Bauer, Nell zu dritt mit 2 Fremden Assen. Dies gilt hauptsächlich für den Schieber auf 1000 Punkte, alle Varianten, auch Undenufe/Obenabe, einfach bewertet, analog einem Preisjassen.

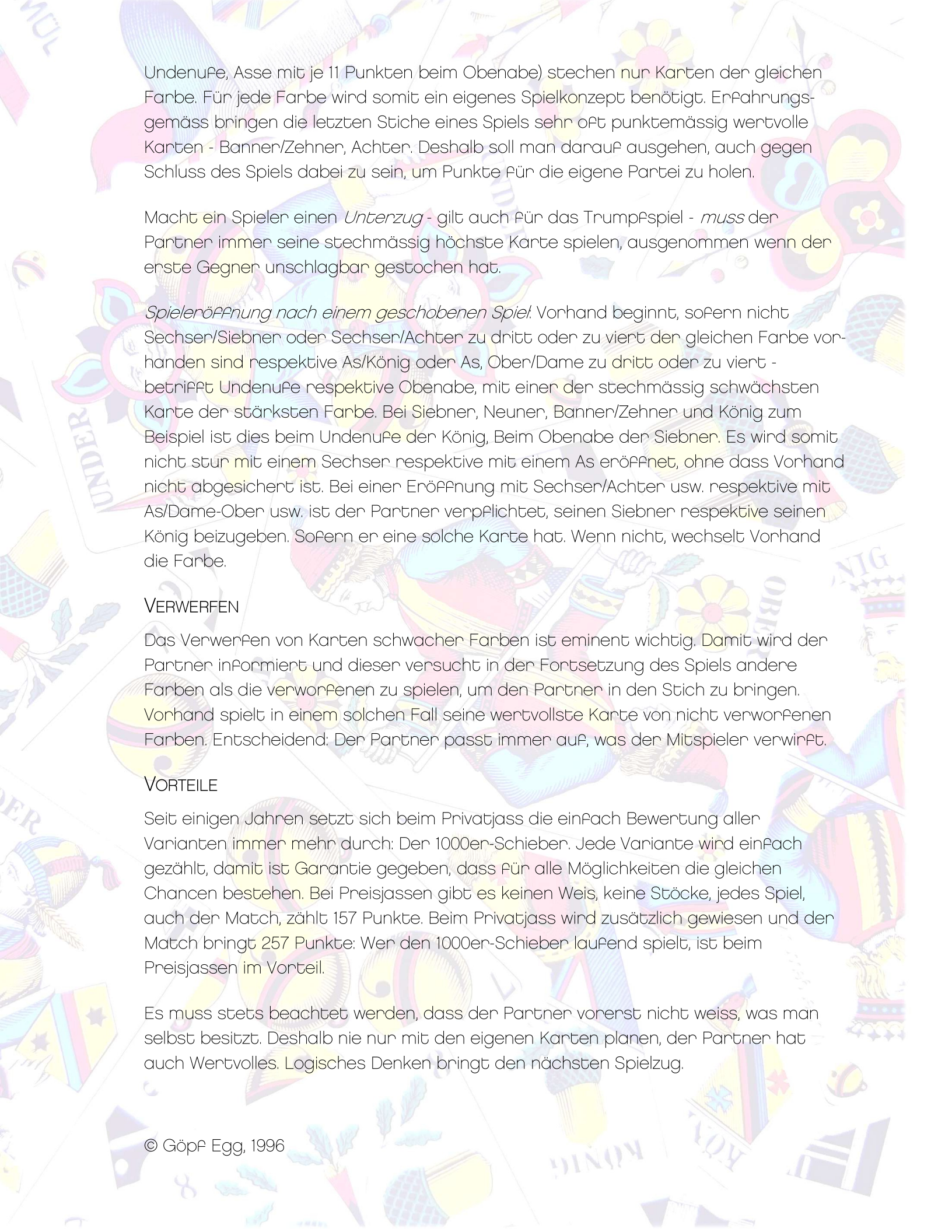
Vorhand soll bei einer Selbstwahl mindestens 100 eigene Kartenpunkte programmieren, dies gilt auch für einen Dreipärber. Sonst wird geschoben. Bei einem Dreipärber hat der Mitspieler nach einem Schieben 5 Möglichkeiten - 3 Trumpffarben und Undenufe/Obenabe - eine Variante zu treffen, bei der ihn Vorhand unterstützen kann. *Bei Selbstwahl eröffnet Vorhand immer mit seiner wertvollsten Trumpfkarte.* Damit erfolgt eine echte Orientierung an den Partner.

Spieleröffnung nach einem geschobenen Spiel: Vorhand eröffnet immer mit seinem wertvollsten Trumpf. Damit kann sein Partner sofort feststellen, was die Gegner an wertvollen Trumpfkarten besitzen könnten.

Ausnahmen: Besitzt Vorhand nach einem geschobenen Spiel Puur solo, beginnt er mit einem Sechser, Siebner, Achter oder Neuner seiner stärksten Farbe. Jetzt weiss der trumfmachende Partner, dass Vorhand den Puur und eine relativ starke Farbe besitzt. Hat Vorhand den Puur zu zweit, beginnt er mit dem niedrigeren Trumpf. Besitzt Vorhand Puur zu dritt, eröffnet er mit dem Puur. Hat Vorhand keinen Trumpf, also auch nicht den Puur, muss er irgend einen Under/Buben, oder einen Ober/eine Dame, oder einen König spielen. *Nie* in einem solchen Fall einen Sechser bis Neuner spielen.

UNDENUFE UND OBENABE

Betrifft immer das Spiel auf 1000 Zielpunkte. Vorhand sollte 5 bis 6 eigene Stiche besitzen. Nicht vergessen: Die wertvollsten Karten (Sechser mit je 11 Punkten beim



Undenuße, Asse mit je 11 Punkten beim Obenabe) stechen nur Karten der gleichen Farbe. Für jede Farbe wird somit ein eigenes Spielkonzept benötigt. Erfahrungsgemäss bringen die letzten Stiche eines Spiels sehr oft punktemässig wertvolle Karten - Banner/Zehner, Achter. Deshalb soll man darauf ausgehen, auch gegen Schluss des Spiels dabei zu sein, um Punkte für die eigene Partei zu holen.

Macht ein Spieler einen *Unterzug* - gilt auch für das Trumpfspiel - *muss* der Partner immer seine stechmässig höchste Karte spielen, ausgenommen wenn der erste Gegner unschlagbar gestochen hat.

Spieleröffnung nach einem geschobenen Spiel: Vorhand beginnt, sofern nicht Sechsen/Siebner oder Sechsen/Achter zu dritt oder zu viert der gleichen Farbe vorhanden sind respektive As/König oder As, Ober/Dame zu dritt oder zu viert - betrifft Undenuße respektive Obenabe, mit einer der stechmässig schwächsten Karte der stärksten Farbe. Bei Siebner, Neuner, Banner/Zehner und König zum Beispiel ist dies beim Undenuße der König, Beim Obenabe der Siebner. Es wird somit nicht stur mit einem Sechser respektive mit einem As eröffnet, ohne dass Vorhand nicht abgesichert ist. Bei einer Eröffnung mit Sechsen/Achter usw. respektive mit As/Dame-Ober usw. ist der Partner verpflichtet, seinen Siebner respektive seinen König beizugeben. Sofern er eine solche Karte hat. Wenn nicht, wechselt Vorhand die Farbe.

VERWERFEN

Das Verwerfen von Karten schwacher Farben ist eminent wichtig. Damit wird der Partner informiert und dieser versucht in der Fortsetzung des Spiels andere Farben als die verworfenen zu spielen, um den Partner in den Stich zu bringen. Vorhand spielt in einem solchen Fall seine wertvollste Karte von nicht verworfenen Farben. Entscheidend: Der Partner passt immer auf, was der Mitspieler verwirft.

VORTEILE

Seit einigen Jahren setzt sich beim Privatjass die einfache Bewertung aller Varianten immer mehr durch: Der 1000er-Schieber. Jede Variante wird einfach gezählt, damit ist Garantie gegeben, dass für alle Möglichkeiten die gleichen Chancen bestehen. Bei Preisjassen gibt es keinen Weis, keine Stöcke, jedes Spiel, auch der Match, zählt 157 Punkte. Beim Privatjass wird zusätzlich gewiesen und der Match bringt 257 Punkte: Wer den 1000er-Schieber laufend spielt, ist beim Preisjassen im Vorteil.

Es muss stets beachtet werden, dass der Partner vorerst nicht weiss, was man selbst besitzt. Deshalb nie nur mit den eigenen Karten planen, der Partner hat auch Wertvolles. Logisches Denken bringt den nächsten Spielzug.